

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk mewujudkan tujuan pembangunan Nasional upaya yang dilakukan pemerintah adalah dengan menyelenggarakan suatu sistem pengajaran nasional melalui sektor pendidikan. Sebagaimana yang disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yaitu :

“Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan .”

Jika berkaca pada pentingnya fungsi pendidikan bagi bangsa dan negara maka perlu adanya peningkatan mutu Pendidikan yang diawali dengan peningkatan pembelajaran. Untuk meningkatkan mutu pendidikan ini siswa harus ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar akan meningkat. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran disebabkan oleh banyak faktor, baik yang berasal dari pihak guru atau dari siswa itu sendiri. Selama ini guru banyak yang kurang dalam mengembangkan metode belajar yang tepat. Mereka biasanya hanya menggunakan satu metode konvensional seperti ceramah tanpa ada variasi. Metode konvensional merupakan metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran (Djamarah, 2011)

Di era pendidikan yang sudah maju seperti sekarang ini, tentunya sistem pembelajaran konvensional seperti ceramah tidak lagi menjadi sistem pembelajaran yang efektif bagi siswa. Karena dalam metode ceramah siswa hanya menjadi pendengar dari ceramah yang disajikan oleh guru. Hal ini akan

menjadikan siswa hanya sebatas tahu dan kurang bisa memahami suatu materi yang di sampaikan guru. Daya serap siswa terhadap suatu materi berkurang karena kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pengembangan strategi pembelajaran perlu dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas belajar siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Perumusan tujuan pembelajaran yang jelas merupakan syarat penting sebelum seorang guru menentukan dan memilih strategi mengajar yang tepat. Apabila seorang guru memilih strategi mengajar kurang tepat akan menyebabkan tidak tercapainya tujuan tersebut. Untuk itu guru juga dituntut untuk mengetahui serta menguasai beberapa strategi dengan harapan tidak hanya menguasai strategi secara teoritis tetapi guru dituntut juga untuk mengoperasionalkan secara baik. Dalam kaitan ini guru dapat menerapkan strategi yang berbeda-beda disesuaikan dengan situasi/kondisi siswa yang berbeda. Pemilihan strategi sangat mempengaruhi semangat belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara awal terhadap Bapak Ihsan, S.Pd yang merupakan guru kelas IV di SD Negeri 03 Sukorejo Boyolali, beliau menuturkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah terutama pada mata pelajaran IPS. Salah satu faktor penyebabnya yaitu sebagian besar siswa beranggapan bahwa materi pelajaran IPS merupakan materi yang susah untuk dimengerti dan susah untuk diingat. Selain itu guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran yang dominan dengan menggunakan metode ceramah dimana guru aktif dan siswa pasif dalam pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti bersama guru kelas IV ingin memperbaharui strategi pembelajaran yaitu dengan strategi yang berbeda yang dapat menarik minat siswa, menumbuhkan motivasi, serta menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran IPS. Strategi yang dirasa sesuai dalam pembelajaran IPS yaitu strategi tipe *Team Games Tournament* yang merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang cukup menyenangkan. Strategi tipe TGT adalah salah satu tipe atau model

pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan (Hamdani, 2011: 92).

Melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Siswa Kelas IV Di SD Negeri 03 Sukorejo Boyolali”**.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah penerapan strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 03 Sukorejo Boyolali ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu “Meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas IV SD Negeri 03 Sukorejo Boyolali”.

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan strategi pembelajaran Aktif *Team Games Tournament*, sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan agar kepala sekolah melaksanakan pelatihan strategi pembelajaran inovatif diantaranya TGT agar guru dapat menerapkannya dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan untuk meningkatkan potensi guru dalam mengajar, serta untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai akan optimal.

c. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan peran aktif dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Bagi siswa strategi TGT dapat memberikan pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan citra sekolah di masyarakat, karena dengan menggunakan strategi *Team Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang menyeluruh.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi terhadap penelitian yang relevan.